X kadencja



KANCELARIA SEJMU
Biuro Komisji Sejmowych

Komisja Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki

PEŁNY ZAPIS PRZEBIEGU POSIEDZENIA

■ **PODKOMISJI STAŁEJ DO SPRAW SPORTÓW NIEOLIMPIJSKICH I INFRASTRUKTURY SPORTOWEJ**
(NR 5)
z dnia 10 września 2024 r.

Pełny zapis przebiegu posiedzenia Komisji Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki

– podkomisji stałej do spraw sportów nieolimpijskich i infrastruktury sportowej (nr 5)

10 września 2024 r.

Podkomisja stała do spraw sportów nieolimpijskich i infrastruktury sportowej, pod przewodnictwem poseł Żanety Cwaliny-Śliwowskiej **(Polska2050-TD)**, przewodniczącej podkomisji, rozpatrzyła:

– projekt planu pracy podkomisji na okres od 1 lipca 2024 r. do 31 grudnia 2024 r.,

– informację na temat rozwoju e-sportu w Polsce i systemu współzawodnictwa.

W posiedzeniu udział wzięli: **Piotr Borys** sekretarz stanu w Ministerstwie Sportu i Turystyki wraz ze współpracownikami, **Łukasz Trybuś** prezes zarządu Polskiego Związku e-Sportu, **Karolina Kałużyńska** communications manager Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Gier Wideo, **Dominik Kozieł** zawodnik i trener e-Sportu, **Henryk Urbaś** doradca przewodniczącego Komisji.

W posiedzeniu udział wzięli pracownicy Kancelarii Sejmu: **Krzysztof Majer**, **Damian Stanisławski** – z sekretariatu Komisji w Biurze Komisji Sejmowych.

Przewodnicząca poseł Żaneta Cwalina-Śliwowska (Polska2050-TD):

Dzień dobry państwu. Otwieram posiedzenie podkomisji stałej do spraw sportów nieolimpijskich i infrastruktury sportowej.

Stwierdzam kworum.

Chciałabym przywitać gości przybyłych na dzisiejsze posiedzenie podkomisji. Pan Piotr Borys – sekretarz stanu w Ministerstwie Sportu i Turystyki. Pan Piotr Dobrzyński – zastępca dyrektora Departamentu Nowych Technologii w Sporcie i Informatyki w Ministerstwie Sportu i Turystyki. Pani Karolina Kałużyńska – communications manager Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Gier Wideo. Pan Łukasz Trybuś – prezes zarządu Polskiego Związku e-Sportu. Pan Dominik Kozieł – zawodnik i trener e-sportu. Przewodniczący komisji sportu – pan poseł Tadeusz Tomaszewski. Witam także zainteresowanych posłów Komisji i nie tylko Komisji Sportu.

Na wstępie chciałabym zrealizować pierwszy punkt porządku dzisiejszego posiedzenia – rozpatrzenie projektu planu pracy podkomisji na okres od 1 lipca 2024 r. do 31 grudnia 2024 r. Państwo posłowie otrzymali ten plan pracy z sekretariatu Komisji na adresy e-mail. Czy są zgłaszane jakieś uwagi do tego planu? Jeżeli nie ma, to przyjmuję, że plan pracy został przyjęty przez aklamację.

Rozpatrzenie informacji na temat rozwoju e-sportu w Polsce i systemu współzawodnictwa – przedstawiają minister sportu i turystyki oraz prezes Polskiego Związku e-Sportu i na początek poprosimy może pana ministra.

Sekretarz stanu w Ministerstwie Sportu i Turystyki Piotr Borys:

Bardzo dziękuję. Dziękuję bardzo pani przewodniczącej za podjęcie tego tematu, niełatwego, niezwykle ważnego w przestrzeni całego polskiego sportu. Toczy się dosyć ożywiona dyskusja w ogóle w kontekście sprawności fizycznej, sprawności ruchowej całego młodego pokolenia. Mieliśmy okazję także w ostatnich dniach widzieć konferencje, raporty dotyczące całego aspektu sprawności fizycznej, części ruchowej i na tym tle chciałbym także zarysować kwestię e-sportu, gamingu, bo musimy pewne rzeczy odróżnić i dosyć precyzyjnie o nim rozmawiać.

Po pierwsze, jeżeli popatrzymy – dosłownie krótkie wprowadzenie – na kwestie związane z aktywnością ruchową polskich dzieci, także tej, która wyszła w diagnozie kondycji fizycznej tzw. sportowych talentów, udało nam się zakończyć badania populacji ponad 3 milionów dzieci i młodzieży. Te dane były prezentowane w dniu wczorajszym. To są dane w pewien sposób alarmujące, to znaczy na tle poprzednich dekad zmniejsza się znacząco sprawność fizyczna dzieci i młodzieży. Z jednej strony fizycznie dzieci są wyższe, o blisko 70% – są wyższe niż dzieci z pokolenia lat 80', 70', nawet 90'- ale także z problemami nadwagi i to jest pewien trend, który jest bardzo niepokojący. Jeżeli chodzi o kwestię sprawności fizycznej, również te dane są znacznie gorsze. Generalnie, jeżeli czegoś znaczącego nie zrobimy, nie podejmiemy się takiej ogólnopolskiej dyskusji i działań, to jednak te kwestie wynikające z nadwagi, z otyłości, z pogarszającej się sprawności fizycznej są danymi alarmującymi i to dajemy jako pewną część diagnozy. Ponad 30% dzieci i młodzieży jest w tak zwanym kompletnym bezruchu fizycznym, a dane WHO wskazują na to, że aby dziecko mogło się rozwijać, musi mieć minimum jedną pełną godzinę sprawności fizycznej dziennie.

To są dane, które chciałem zarysować. One są dosyć obszerne, oczywiście one są dużo bardziej poważne w kontekście diety, zdrowego odżywiania, problemów otyłości, cukrzycy i szeregu innych rzeczy, które są składową braku aktywności ruchowej i fatalnego odżywiania się. Jeżeli popatrzymy na dane, badania, które oczywiście w swoim wycinku realizował AWF Warszawski od lat 70', okazuje się, że dzisiaj ćwicząca młodzież ma mniej więcej 70-80% sprawności średniej młodzieży z lat 70', 80', ćwicząca od średniej, poza absolutnie fenomenem sprawności kciuka i manualnym, co jest duchem i efektem naszego czasu. To stawiamy sobie na marginesie wyzwań.

Teraz popatrzymy na szereg elementów, które są związane z aktywnością dzieci, młodzieży. To z całą pewnością e-sport, czy też gaming, jest tą przestrzenią ogromnego zainteresowania dzieci i młodzieży. Dobrze byłoby, abyśmy także w naszej dyskusji mogli sobie oddzielić kwestie e-sportu od gamingu, bo często wrzucamy te rzeczy do jednego worka. O ile w kwestiach e-sportu mamy do czynienia z bardzo precyzyjnymi zasadami, rywalizacją i częścią, którą przypisujemy do sportu, o tyle już kwestia gamingu, który jest generalnie podyktowany przez 5-6 światowych potęg producentów gier, które opanowały większość świata, głównie także nowe platformy, nowe wielkie światowe firmy, które głównie lokują się w krajach arabskich, bo to jest absolutnie gigantyczny przemysł, mamy do czynienia także z tym, co odciąga młodych ludzi od aktywności fizycznej. Tak się nie dzieje w e-sporcie.

Miałem okazję uczestniczyć w konferencji w Wiśle. Nie wiem, czy ktoś z państwa był wtedy. Dokładnie zostało zaprezentowane wiele przykładów tego, w jaki sposób rywalizacja w e-sporcie jest po pierwsze, usystematyzowana, po drugie, wymagająca absolutnie nadzwyczajnej sprawności fizycznej, ćwiczeń. Te elementy zostały tam bardzo precyzyjnie pokazane. Próbowaliśmy zarysować sobie pewne wyzwanie, w jaki sposób wiedząc o tym, że i gaming jest żywiołem, i sprawność fizyczna jest pewnym żywiołem, w jaki sposób połączyć te dwa żywioły. Zarysowaliśmy sobie na tej konferencji taką tezę, jak przejść z e-sportu do sportu, czy z gamingu do sportu, w jaki sposób można zachęcać. Nie unikniemy tego zainteresowania. To jest po prostu percepcja. Świat przeniósł się do świata wirtualnego, który zastąpił ten świat bardzo mocno fizyczny. W jaki sposób możemy zachęcać do uprawiania sportu fizycznego? To stawiam jako pewne wyzwanie, dlatego że często liderzy opinii, youtuberzy, influencerzy są absolutnie najpoważniejszymi liderami dzieci, młodzieży i są naprawdę w stanie dokonać cudów. Chciałbym, żebyśmy postawili sobie taką tezę, którą też omówiłem z kilkoma rektorami wyższych uczelni, w jaki sposób przechodzić z e-sportu do sportu, jak zachęcać i tworzyć te linki. To pozostawiam jako pytanie otwarte. Na pewno musielibyśmy zastanowić się także nad tym, w jaki sposób zmniejszyć i w jaki sposób pomóc bardzo wielu dzieciakom w tych aspektach negatywnych, uzależnienia. To jest także odrębna kwestia, którą mamy.

Trzecia kwestia, która się pojawiła w różnych aspektach takiej ogólnej dyskusji, czy nie powinniśmy zarysować jakiejś pewnie dalszej perspektywy. Jeżeli jest tak, że głównie w gamingu ci najwięksi gracze zarabiają w skali świata dziesiątki miliardów, w skali Polski jest jakiś tam ułamek, który zawsze trafia głównie poprzez te mikropłatności, karty

kredytowe i tak dalej, to czy jakaś część tych środków nie powinna jednak trafiać do systemu właśnie w przeciwdziałaniu uzależnieniom i tych aspektach dotyczących głównie zdrowia psychicznego i walki z uzależnieniami wśród młodych ludzi. To też stawiam jako element otwarty. Generalnie głównym celem naszych działań w ministerstwie jest to, żeby absolutnie zachęcać i totalnie preferować aktywność fizyczną. Dlatego wszystkie nasze programy, jak państwo wiecie, które mamy związane z „Aktywną Szkołą", a więc nowy program na blisko 300 mln zł, który ma uaktywnić przede wszystkim trenerów na zajęciach pozalekcyjnych, w weekendy, z otwarciem boisk, infrastruktury, ma zachęcać do tej aktywności fizycznej.

Z przyjemnością posłuchałbym także państwa, po prostu, żeby wymienić się opiniami, państwa perspektywą, także tą, która wynika z rywalizacji, z kwestii e-sportu. Podkreślam raz jeszcze, oddzielam kwestię e-sportu od gamingu, żebyśmy mogli dobrze te kwestie zarysować. Wiemy, że według naszych badań 4%, 5% już w tej chwili polskich związków sportowych także wspiera się e-sportem w części własnych dyscyplin, być może będzie tego więcej. Międzynarodowy Komitet Olimpijski też rozpoczyna pewną dyskusję w środku. Ta dyskusja trwa we wszystkich krajach. Naszą preferencją oczywiście jest sport fizyczny i ruch fizyczny, natomiast chcielibyśmy także posłuchać państwa opinii, jak widzicie to z perspektywy osób będących w e-sporcie. Wiemy, że mamy także przecież wielkie sukcesy, co należy bezwzględnie docenić, naprawdę nagrodzić i powiedzieć o tym w e-sporcie. Znamy przykłady niektórych wyższych uczelni, które nawet oprócz sportu dedykują e-sport swoim studentom, natomiast podkreślam raz jeszcze, naszym głównym działaniem jest to, aby zwiększyć ruch fizyczny dzieci i młodzieży i to też chciałbym, żebyśmy wszyscy zrozumieli, bo tutaj mamy absolutnie największy obszar i największe wyzwanie pokoleniowe do zrobienia.

Teraz jest pytanie w jaki sposób zmniejszyć patologię, ograniczyć negatywny wpływ i co możemy wspólnie zrobić traktując to jako absolutne wyzwanie wspólne, bo to wymaga przede wszystkim także działań skoordynowanych. Przyglądałem się oczywiście części organizacji, które funkcjonują na rynku polskim, wszystkim turniejom, rywalizacji itd. Różnie z tym bywa. W e-sporcie, to wiemy, myślę, że państwo najlepiej o tym powiecie, plany były znacznie poważniejsze. Może nie wszystkie plany wyszły, ale podkreślam raz jeszcze, z przyjemnością posłuchamy także państwa opinii, traktując podkomisję, bo z reguły tak jest, że na podkomisji omawiamy sprawy, otwieramy się na dyskusję, szukamy wzajemnych argumentów i zrozumienia, ale podkreślam raz jeszcze, naszym głównym celem jest to, aby zadać pytanie w jaki sposób zachęcić po prostu dzieciaki z e-sportu do aktywności fizycznej i to jest nasza kluczowa rola. Bardzo dziękuję.

Przewodnicząca poseł Żaneta Cwalina-Śliwowska (Polska2050-TD):

Dziękuję bardzo, panie ministrze. Chciałam zauważyć, że właśnie dzisiejsza podkomisja ma na celu też zweryfikowanie tego, gdzie jest e-sport, jeżeli chodzi o nasze ustawodawstwo. Z jednej strony możemy kwalifikować ten sport jako współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, co mówi nowelizacja ustawy o sporcie z 2017 r., z drugiej strony mamy tutaj do czynienia z własnością intelektualną, bo gry jednak są tworem wykreowanym przez kogoś, stworzonym i w ten sposób też możemy je traktować jako właśnie to dobro intelektualne i one mogą podlegać ochronie, tak jak utwory literackie. Jeszcze z innej strony mamy też związany z tym biznes, bo też mamy tu do czynienia z dystrybucją taką, można powiedzieć, handlową tych dóbr, którym są gry komputerowe.

Kolejny aspekt jest taki, że gracze właściwie występują w grach pod innymi postaciami, czyli mają tę swoją postać, którą prowadzą, więc też możemy mieć duże wątpliwości co do takiego fizycznego uczestnictwa, na ile to jest proces wykreowany przez gracza, na ile zaprogramowany już po prostu przez program prowadzący grę i czy też rzeczywiście na tę rywalizację w jakimś stopniu ma wpływ twórca gry, jaki ma wpływ gracz na ten wynik końcowy, więc to też budzi wątpliwości.

Niewątpliwie też chciałabym, żeby dzisiaj został poruszony temat ochrony małoletnich i tak jak mają państwo w przygotowanych materiałach, te różne rozwiązania z różnych krajów, jeżeli chodzi o ochronę małoletnich, gdzie rzeczywiście Chiny są przodownikiem, bo tam jest ograniczenie dla młodzieży do 18 roku życia, to jest 3 godziny tygodniowo, jedynie w piątek, sobotę i niedzielę. Też chciałabym, żebyśmy spojrzeli pod kątem rozwijającego się e-sportu w Polsce, czy takie regulacje, jak państwo uważają,

czy to jest już czas, aby się nad tym pochylić, czy to jeszcze jest za wcześnie. Także chciałabym, aby też państwo powiedzieli, jak to wygląda ze strony zawodników, bo wiemy, że ci, którzy przygotowują się rzeczywiście do tych zawodów na najwyższym poziomie także mają to przygotowanie fizyczne. Nie tylko przygotowanie takie intelektualne, ale przygotowanie motoryczne też jest potrzebne.

Chciałabym oddać teraz głos stronie społecznej, żeby też wypowiedziała się w tym temacie, żebyśmy wspólnie zastanowili się, czy to jest już czas na podejmowanie jakichś regulacji w kierunku uregulowania pewnych kwestii, o których wcześniej wspominałam, czy to jest jeszcze czas po prostu, kiedy obserwujemy pewne zjawiska i dopiero będziemy te decyzje podejmować. Bardzo proszę, teraz pan Łukasz Trybuś – prezes zarządu Polskiego Związku e-Sportu.

Prezes zarządu Polskiego Związku e-Sportu Łukasz Trybuś:

Dzień dobry, dziękuję bardzo. Przede wszystkim gratuluję przedmówcy wiedzy i przygotowania, bo faktycznie bardzo szeroka wiedza w kontekście naszej branży to się rzadko zdarza i też ten podział na e-sport i gaming faktycznie też rzadko. Padło dużo pytań, nie wiem, czy będziemy w stanie odpowiedzieć na to tak zbiorczo teraz, ale po kolei na pewno, więc jeżeli możemy, to przejdźmy przez nasze aktywności, jako podmiotu i potraktujmy to jako bazę, a potem na pewno przejdziemy do odpowiedzi, bo gdzieś tam sobie na pewno na nie chętnie odpowiemy.

Co się stało na przestrzeni w zasadzie dwóch lat, półtora roku? Jako pierwszy podmiot w skali Europy zostaliśmy przyjęci w poczet członków krajowego komitetu olimpijskiego. Byliśmy przyjęci jeszcze za czasów pana prezesa Kraśnickiego. Faktycznie jednym z nadrzędnych celów była profilaktyka zdrowotna, ale też cyfryzacja sportów tradycyjnych i nasz podmiot ma taką rolę i też tak siebie kreujemy na uzupełnianie innych związków sportowych o działania ze świata cyfrowego. Poprosiłbym o następny slajd.

W strukturach naszego podmiotu, ale też to już funkcjonuje globalnie, są podmioty prywatne, czyli drużyny jak załóżmy w ramach Ligi Mistrzów, ale są też kadry narodowe. Mamy dwie nadrzędne federacje globalne – Global Esport Federation i International Esport Federation. Z namaszczenia pana prezydenta w 2019 r. powołaliśmy narodową drużynę e-sportu. Pan prezydent jako pierwszy zapoczątkował funkcjonowanie tego tworu, potem przekazał nam dalszą administrację. Co roku formalnie wyłaniamy reprezentację Polski w e-sporcie. Ze względów prawnych również mamy prawo do wykorzystywania orzełka na piersi, pomimo nieposiadania statusu Polskiego Związku e-Sportu w nomenklaturze Prawa Sportowego i Ministerstwa Sportu i Turystyki. Mamy dość dużo sukcesów. Co roku wyłaniana jest grupa amatorów i wyjeżdża do różnych krajów na finały mistrzostw świata i Europy. Na przykład Polki w Counter Strike'u na Bali wygrały pierwszą nagrodę. Otrzymały za to 50 tys. dolarów, więc duży sukces dla kobiet. W tym roku jedziemy do Rijadu w Arabii Saudyjskiej. Przyszłoroczne mistrzostwa już pod tagiem MKOl również odbędą się w Arabii Saudyjskiej, ponieważ z tego co wiem umowa ramowa na współpracę jest dwunastoletnia między MKOl a funduszem arabskim. Tak że tyle, jeżeli chodzi o kadrę narodową. Warto pamiętać, że od wielu lat ją prowadzimy, wyłaniamy reprezentantów-amatorów, bo to jest ważne, którzy grają dla Polski i promują nasz kraj, a przy okazji podmioty, które są zainteresowane wejściem w ten rynek, również są zapraszane na tego typu wyjazdy, ponieważ przy okazji mistrzostw zazwyczaj są organizowane targi z naszego obszaru branży. Poproszę o następny slajd.

To jest to o czym pan mówił, czyli cyfryzacja sportów tradycyjnych. Mamy pewien problem, ponieważ niejednokrotnie po drugiej stronie w związkach sportowych są osoby starsze, nie do końca rozumieją założenia cyfryzacji sportu. Dla przykładu w przyszłym tygodniu podpisujemy formalnie umowę z Polskim Związkiem Żeglarskim, na organizację zawodów w ich symulatorze e-sailingowym, a w przyszłym roku organizujemy dla nich, jeżeli polski związek otrzyma prawo do mistrzostw świata, to będziemy je organizować w listopadzie 2025 r. Tutaj założenie jest relatywnie proste, czyli młodzi ludzie, którzy uprawiają e-sport nie zawsze znają zasady dyscyplin sportowych i my poprzez ich pasję do gier jesteśmy w stanie ich w jakiś sposób ukierunkować na dyscypliny sportowe poprzez symulator, bo oni dzięki temu są w stanie poznać zasady uprawiania

danej dyscypliny. Idąc dalej, jeżeli dla przykładu mamy tereny wykluczone geograficznie, czyli ktoś nie ma akwenu wodnego, jest w stanie spróbować swoich sił w symulatorze e-żeglarstwa, gdzie nawet olimpijczycy z tej dyscypliny również uprawiają tę dyscyplinę i nawet jeden z nich jest liderem projektu e-sailingu w Polskim Związku Żeglarskim. Mamy realne przykłady, że ta cyfryzacja następuje. Same ruchy MKOl również pokazują, że jest to pewien nieunikniony kierunek. Tak jak pan wspomniał, zakazy nic nie dają, należy partycypować w rozwoju pasji młodych ludzi, ale robić to świadomie. Tutaj są przykłady akurat nie żeglarstwa, to są nasze projekty, które realizujemy zarówno z e-brydża, e-szachów, wraz z Polskim Związkiem Strzelectwa Sportowego i polską armią, czy też zawody z e-tańca, które organizowaliśmy nie tylko dla młodzieży, tylko też dla pokolenia 55+, tylko muzyka na tych wydarzeniach była dostosowana do wieku, czyli były to utwory z lat 60', ale sam symulator powodował, że osoby w każdym wieku mogły spróbować swoich sił. Często niestety się zdarzało, że przychodziła do nas jedna starsza osoba, nie mając już swojego partnera, to sama brała udział w takich zawodach. Kończąc ten slajd, jest to bardzo ważny element prorozwojowy. Nasz wiceprezes w tym momencie jest w Chinach na konferencji w Chengdu i również mówimy o cyfryzacji sportu. Cyfryzacja sportu w ramach hubu gamingowego w Chengdu jest ważniejsza niż e-sport. Większy budżet jest tam stawiany na cyfryzację sportu tradycyjnego i rozwój tego typu dyscyplin niż e-sport w naszym rozumieniu, czyli Counter Strike, League of Legends i tak dalej. Jeżeli mogę prosić, dalej.

Jesteśmy jedynym podmiotem w Europie, na świecie są takie trzy podmioty, które w sposób kompleksowy opracowały program edukacyjny bazujący na grach i e-sporcie, czyli my do edukacji wykorzystujemy grę, jest to swego rodzaju narzędzie. Program kompleksowy podzielony na 240 tematów zajęć wdrożyliśmy w 60 szkołach średnich w Polsce oraz w AWF Biała Podlaska. Program jest zdigitalizowany, jest już po ewaluacji, ponieważ mija już piąty rok. Nie mamy tylko tematyki związanej z treningiem e-sportowym, bo jest to tylko dodatek dla młodych ludzi. Tak naprawdę bardzo mocno wierzymy, że wiedza interdyscyplinarna z naszej branży, czyli dla przykładu mała i duża motoryka na AWF, która jest ćwiczona, bo jak państwo wiecie, bo chyba wszyscy po 30 jesteśmy, że jak się ma 15 lat, to nic nie boli, jak siedzimy długo przy komputerze, to myślimy, że jesteśmy niezniszczalni, a taka profilaktyka zdrowotna już na tym etapie życia pozwala zrozumieć, że mogą boleć nas lędźwie, łokcie i tak dalej, od siedzącego trybu życia. Z tego co pamiętam, mamy 12 godzin tego programu na pierwszym roku wykorzystywane na AWF. Program jest wdrażany w taki sposób, że to nauczyciele dostają materiały edukacyjne i uczą w kolejnych obszarach. Czyli prócz tego elementu zdrowotnego, ruchu, mamy także marketing w sieci, mamy podstawy tworzenia gier komputerowych, zarządzanie projektowe, elementy vlogowe, czyli elementy multimediów.

Podchodzimy bardzo szeroko do tematyki i mocno wierzymy w to i widzimy to też po statystykach, że taka edukacja zorganizowana sprawia, że młodzi ludzie coraz mniej grają. Kiedy wchodzi regularność, pewna powtarzalność treningu, to im się już nie podoba, bo oni wolą wejść na 10 godzin dziennie i sobie popykać, ale jak wchodzi pewna regularność z trenerem, to na szczęście dla nas młodzież gra faktycznie mniej. Także w niektórych szkołach, bo nie wszystkie wyraziły zgodę, mamy kontrakt między nauczycielem, rodzicem, a uczniem, tak jak w szkółce Barcelony. Czyli jeżeli podejmujesz się treningu e-sportowego i masz gorsze oceny po półroczu, niż miałeś na początku, to musisz przestać grać i wrócić do cyklu kształcenia, a dopiero potem wrócić na trening e-sportowy. Tego nie należy mylić z treningiem e-sportowym, bo to jest edukacja, którą prowadzą nauczyciele, pod naszym okiem, na bazie naszego programu. Trening e-sportowy jest to element dodatkowy, tak samo jak turnieje dla szkół. Jest to swego rodzaju uzupełnienie. Ten program będzie przedstawiony jutro właśnie na konferencji w Chengdu, ponieważ Chińczycy są zainteresowani przetłumaczeniem materiału i wdrożeniem go do swojej podstawy programowej. Poproszę o następny slajd.

Jako uzupełnienie programu edukacyjnego i treningów e-sportowych prowadzimy także zorganizowane rozgrywki dla szkół i uniwersytetów. Ten projekt funkcjonuje już siódmy rok. Formalnym uczestnikiem ligi są uczelnie, czyli podmioty lub też szkoły, natomiast końcowym beneficjentem są oczywiście uczniowie. Liga jest uzupełnieniem

programu, trwa cały rok, jest w pełni pod naszą kontrolą, zarówno od strony sędziowskiej, administracyjnej. Zazwyczaj, niestety się zdarzają wyjątki, ale nauczyciel pilnuje uczniów w ramach grupy szkolnej, bo oni najczęściej grają ze szkół, chyba że mówimy o uniwersytetach, no to tutaj już kolega się może wypowiedzieć, ale chyba rzadziej, ale to pewnie za chwilę. Natomiast z założenia sezon trwa cały rok. Jednym z głównych partnerów jest Akademicki Związek Sportowy, Zarząd Główny. Nagrodą jest wyjazd do AZS Wilkasy. Najlepsi uczestnicy wyjeżdżają też na mistrzostwa świata do Hiszpanii, akademickie i szkolne do Czech. W ramach projektu najlepsi mogą się ubiegać o punkty ECTS z tytułu stypendium sportowych. AZS jest naszym partnerem od samego początku, co warto podkreślić. Chyba w trzech sezonach rozgrywek mieliśmy nawet wymóg legitymacji AZS, czyli jakby jest to sugestia korzystania z siłowni uczelnianej, basenu, etc. To może tyle, jeżeli chodzi o rozgrywki. Przejdźmy dalej.

Tak tylko dla informacji i wiedzy, jak szeroka jest ta branża, tak jak pani przewodnicząca wspomniała, czy jest to kwestia sportu, czy kultury, bo tutaj mówimy o IP, mówimy o rywalizacji, dla przykładu projekt „Esportowni" jest organizowany wraz z Ministerstwem Spraw Zagranicznych, również w tym roku i też poprzednich latach. Jest to projekt dla polskich i czeskich zawodników e-sportowych. Polega na ich sieciowaniu on-line, ponieważ dane pokazują, że większość uczestników naszej branży to osoby ze ścisłym umysłem, więc dla jednych i drugich przygranicznych uczestników organizujemy warsztaty i prelekcje z branży IT. Jeżeli osoby, w cudzysłowie, mieszkające w Cieszynie mogą znaleźć potencjalnie pracę w Czechach i ten projekt ma nie tylko budować rywalizację między nimi w grze, ale też sieciować ich społecznie, żeby mogli gdzieś tam budować w przyszłości swoją karierę zawodową. Drugi projekt, analogiczny, dotyczący Grupy Wyszehradzkiej, więc tutaj już nie ma co więcej nawiązywać. Polacy, Czesi, Słowacy i Węgrzy tworzą wspólnie projekt. My jesteśmy jego liderem co roku. Założenie jest dokładnie to same. Mamy działania bazujące na tworzeniu materiału wideo, czyli jest to konkurs z tego zakresu, dodatkowo działania e-sportowe. Poproszę o kolejny slajd.

Może przejdźmy dalej, bo to jest tylko podpisanie porozumienia w ramach Grupy Wyszehradzkiej.

W zeszłym roku w ramach European Games Esports, European Games w Krakowie, mieliśmy przyjemność organizacji takich zawodów pokazowych w Międzynarodowym Centrum Kongresowym w Katowicach. To były mistrzostwa europejskie organizowane przez Global e-Sport Federation, Fundację PKOl oraz nasz Polski Związek e-Sportu. Przyjechało 30 chyba, 28 delegacji – będą mogli to państwo zobaczyć. Około 30 krajów się pojawiło na zawodach. Pojawił się pan prezydent, pan prezes Fundacji PKOl pan Andrzej Kraśnicki. Zawody były bardzo ciekawe, w dyscyplinach niszowych. Oczywiście nie były to główne tytuły typu Counter Strike, League of Legends. Mieliśmy również dyscypliny pokazowe jak e-taniec, e-szachy, nawet e-brydż i prezes Polskiego Związku Brydża uczył nas grać. Uczyliśmy się. Bardzo proszę o kolejny slajd.

Mamy na tyle duże zaufanie w strukturach europejskich, że Esport Europe zaproponowało nam zarejestrowanie siedziby tego tworu w Polsce. Udało się to w tym roku. Pierwszym prezesem jest pan Andrzej Kraśnicki, były prezes Polskiego Komitetu Olimpijskiego. Bardzo dziękowaliśmy za to zaufanie. To jest bardzo duża rzecz dla polskiego środowiska e-sportowego, ale też wielkie wyzwanie też w kontekście zbliżających się mistrzostw MKOl, ponieważ trzeba kolokwialnie mówiąc poukładać relacje w kontekście wyłaniania kadr narodowych, ewentualnie kontynentalnych eliminacji i tak dalej. To jest bardzo duży projekt. Wierzymy też, że pan Andrzej Kraśnicki, który wraca do zdrowia, wesprze nas w organizacji tego przedsięwzięcia w ramach Esport Europe. Poproszę o następny slajd.

Tutaj bardzo krótko jest opisane to, o czym mówiłem. Przez ostatnie dwa lata udało nam się być jako polski związek, wraz z panem Kraśnickim, w wielu miejscach promując polski i europejski e-sport. To jest to miejsce, o którym mówiłem, dla promocji polskiej branży, czyli podmioty z naszego sektora są zainteresowane partycypowaniem w takich wyjazdach, szczególnie elementach targowych, no to oczywiście jesteśmy otwarci i bywamy tam, gdzie e-sport „nie funkcjonuje" i gdzieś tam chociażby w kontekście

programu edukacyjnego podmioty czy też włodarze podmiotów z tych krajów są zainteresowane współpracą z nami.

Chyba dwa ostatnie slajdy przed nami, żeby nie zanudzać. Partnerstwa e-sportowe, tak jak państwo widzicie od tych globalnych poprzez akademickie. Jesteśmy jako polski związek członkiem w zasadzie wszystkich federacji i reprezentujemy kraj co roku od ośmiu lat. Poproszę o następny slajd.

W skali kraju nasze partnerstwa nadrzędne, to tak jak wspomniałem ZG AZS, Polska Agencja Antydopingowa, z którą wydaliśmy już jedną monografię, Polski Komitet Olimpijski, którego jesteśmy członkiem od roku, no i to, o czym pani przewodnicząca mówiła, to nie tylko MSiT, ale też Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Również dostrzegamy program związany na takiej linii spójnej między POLADA, a MKiDN, czyli kwestia lootboxów, czyli mikropłatności w grach i swego rodzaju jednorękiego bandyty, czyli nasze dzieci są w stanie zapłacić kartą kredytową za jakieś dobro cyfrowe, gdzie nawet rodzic nie zawsze o tym wie, bo nie musi wpisywać PIN-u i od tego się po prostu uzależnia. Jesteśmy tego świadomi, widzimy tego typu zagrożenia, stąd też ta współpraca. Poprosiłbym o następny slajd.

To są jeszcze nasze plany, to jest to, o czym państwo mówiliście, czyli Rijad w przyszłym roku, pierwsze mistrzostwa olimpijskie w e-sporcie. To nie tylko e-sport, ale także sport cyfrowy, między innymi będzie to e-kolarstwo i właśnie e-żeglarstwo. Jako podmiot też od tej strony technicznej, technologicznej staramy się, kolokwialnie mówiąc, dowodzić. Chcemy, żeby te wydarzenia były ciekawe, dobrze wyglądały i też, żeby były spójne od strony regulaminów, licencji i samych uczestników, żeby po prostu to wydarzenie było dobrze zorganizowane. W przyszłym roku mamy wezwanie, aby tę kadrę bardziej wyłonić, bo do tej pory tak naprawdę nikt nam, kolokwialnie mówiąc, nie patrzył na ręce, ale za rok może się okazać, że to będzie bardzo duże wydarzenie i gdzieś tam współpraca z polskim związkiem sportowym X oraz MSiT będzie potrzebna, żebyśmy wizerunkowo i rywalizacyjnie zorganizowali te eliminacje na wysokim poziomie. Poproszę o kolejny slajd.

O, szczęśliwie koniec. Tak że reasumując, bardzo często to mówię, zakazy nie dają pozytywnych skutków, czyli to, że dziecku zabierzemy kabel zasilający od komputera, nie sprawi, że ono przestanie grać. Wręcz przeciwnie, każdy z nas prawdopodobnie był takim samym buntownikiem w wieku 12 lat. Należy rozmawiać językiem młodzieży, wspierać ich pasję, natomiast robić to w sposób świadomy, co w kontekście formalizacji na pewno przełoży się na równowagę rozmów z deweloperami gier z zagranicy. Te miliardy, o których pan mówił i kwestia lootboxów, hazardu w grach i inne zagrożenia, jak choćby oszustwa fizyczne i technologiczne, bez formalizacji tego typu działania po prostu będą cały czas oddolne i możemy, tak jak ostatnio, czyli spotykać się co dwa lata i o tym rozmawiać, ale bez rezultatu. Tą konkluzją zakończę, ale oczywiście pozostaję do dyspozycji.

Przewodnicząca poseł Żaneta Cwalina-Śliwowska (Polska2050-TD):

Dziękuję bardzo za tę prezentację. Otwieram dyskusję. Bardzo proszę o zgłaszanie się do głosu. Proszę bardzo, pan Dominik Kozieł, dobrze pamiętam?

Zawodnik, trener e-sportu Dominik Kozieł:

Tak jest. Dzień dobry. Na wstępie chciałbym podziękować za samo zaproszenie. Czuję się zaszczycony, że tutaj jestem. Może na wstępie też kilka słów o mnie. Mam do czynienia z e--sportem można powiedzieć od 11 roku życia. Urodziłem się w 1995 r., więc w 2006 r., jak łatwo policzyć, mając 11 lat trafiłem przez przypadek, na imprezie, kiedy byłem razem z moimi rodzicami, u mojego wujka, pokazał mi na komputerze grę, która nazywała się Call of Duty. Łukasz na pewno dobrze ją kojarzy, bo też rozmawialiśmy o niej niejednokrotnie w przeszłości. O tyle zainteresowała mnie ta gra, nie tyle samym gamingiem w sobie, co możliwością rywalizowania z innymi ludźmi.

Zanim do tego dojdę, myślę, że jeśli chodzi o same zakazy, byłem jedną z osób, dla których rodzice uważali, że e-sport nie ma sam w sobie jakiejś przyszłości. Myśleli, że komputer ci jeść nie da itd. Miałem kolegów, którzy potrafili przesiedzieć całymi dniami przed komputerem, grać w różne gry, natomiast moi rodzice, mogę im w sumie też dziękować za to, że ograniczali też w pewnym stopniu mój kontakt z komputerem i z różnymi grami. Każdy kto ma swoje dzieci boi się o to, żeby dziecko nie uzależniło

się od tego. Wiadomo, tak jak sport, jest to pewnego rodzaju uzależnienie, większe bądź mniejsze. Ale też pewnie dzięki temu, gdyby nie ograniczali mi w pewnym stopniu tego kontaktu z komputerem, nie miałbym takiego parcia na to, żeby im coś udowodnić i też, żeby brnąć w tę stronę. Teraz widząc, co moi koledzy z przeszłości robią, którzy siedzieli po 10-12 godzin dziennie jako dzieci, ja miałem 11 lat, to jest wiek przedszkolny, szkolny, oni teraz na przykład w ogóle, z tego co widzę, kontaktuje się z nimi, nie grają w gry. Mam z tym teraz kontakt jako trener i też zawodnik. Oczywiście jest to też pewien rodzaj zabawy, jak i konkurencji, konkurowania ze sobą. Można to przyjmować na wiele sposobów tak naprawdę. Widzę, że na przykład moi koledzy teraz nie mają z tym w ogóle styczności, ja mam jak najbardziej, więc jest to pewna, tak jak Łukasz powiedział, zależność, że im komuś się bardziej coś zakazuje, tym dziecko później będzie do tego brnęło. Mówię tutaj tylko i wyłącznie na przykładzie swoich doświadczeń. Swoich dzieci nie mam i też nie wiem, jak będę z tym faktem postępować, bo jest to temat do rozwinięcia i do przemyślenia. Nie ma tutaj idealnego rozwiązania, bo każde dziecko też na pewno inaczej jest w stanie zareagować na takie ograniczenia. Więc posługuję się tylko i wyłącznie doświadczeniami z mojego życia i życia zawodowego.

Jeśli chodzi o regularność, też można zobaczyć to, że grając dla zabawy, jako dziecko, można było przesiedzieć 10-12 godzin przed komputerem, nie męcząc się, tak jak Łukasz również powiedział. Później, jak już człowiek zajmował się tym bardziej zawodowo, wkradała się w to pewna monotonia i człowiek bardziej doceniał możliwość pójścia na siłownię, wyjścia, pogrania w piłkę. Też mam do czynienia ze sportem od samego początku. Nie mogąc grać na komputerze, wychodziłem grać w piłkę ze znajomymi. Do dzisiaj gram i na komputerze, i gram w piłkę. Uprawiam sport i e-sport. Nie wyobrażam sobie uprawiania e-sportu bez sportu, też z takowych przyczyn, że... Jednym z zagrożeń uprawiania e-sportu, jak już napisałem w notatce jest to, że dzieci mogą mieć złe postury ciała, siedząc za dużo przed komputerem. Jeśli nie uprawiając sportu, wkrada się również tutaj otyłość, jeśli wkradają się takie cechy, automatycznie spada czas reakcji i jeśli człowiek się czuje źle fizycznie, to automatycznie psychicznie też się będzie źle czuł. Aspekt psychologiczny jest w e-sporcie bardzo znaczący. Dużo osób, które uprawiają sport, e-sport potrzebuje, tak jak sportowcy, pomocy psychologicznej, dzięki której są w stanie funkcjonować na dużych turniejach czy w swoich codziennych zadaniach na tym samym poziomie. Bo tak samo jak sportowcy zmagają się z presją tłumu. Ich organizacje mają swoich fanów, którzy siłą rzeczy piszą różne rzeczy w mediach społecznościowych, jeśli ich drużyna nie wygra. Na pewno będę porównywał często e-sport do zwykłego sportu. Mam do czynienia z Counter Strike'iem i z piłką nożną, więc zawsze jak były jakieś podobne sytuacje porównywałem sobie e-sport ze sportem, jakąś drużynę piłkarską do drużyny organizacji e-sportowej, zawodnika e-sportowego do piłkarza. Wiele czynników, które wpływają na jednych i na drugich się pokrywa. Presja, regularność w treningach, wiele, wiele innych. To jest temat rzeka.

Rozmawialiśmy o uzależnieniach. Chciałbym jeszcze wtrącić jedną rzecz, uzależnienie od samego komputera to jedno, ale powstaje nowy punkt uzależnień. Nie znam tego, jako osoba która jeszcze nie ma dzieci, ale z doświadczeń moich starszych kolegów widzę, że w grach są kupowane różnego rodzaju skiny. W momencie, kiedy da się dzieciom dostęp do możliwości kupowania czy wyłudzania pieniędzy od rodziców na takie rzeczy, zaczyna się tworzyć problem. Pewnego dnia przyszedł do mnie kolega i powiedział, że on chyba pozwie tę firmę, która zrobiła daną grę, bo jego dziecko co chwilę do niego dzwoni i chce Blika na 10-20 zł, żeby móc kupić sobie mały dodatek, który nic nie daje, żeby tylko coś ładniej wyglądało. Gdy zaczynałem grać, nie miałem w głowie czegoś takiego. Takie rzeczy dla ludzi, którzy profesjonalnie się tym zajmują nie mają znaczenia, ale dzieci patrzą, jako że są młode i rajcuje ich fajny wygląd, to są w stanie wyłudzać od dorosłych pieniądze ten sam wygląd jakiejś rzeczy, co warto zanotować i zwrócić na to uwagę, jako kolejny punkt obrad.

Jeśli chodzi o gaming i aktywność fizyczną, chciałbym też podać przykład z mojego życia. Siedząc przed komputerem, człowiek może nie spali za dużo kalorii, ruszając samą myszką i myśląc, tak jak w szachach, głową, ale kupiłem pewnego dnia gogle VR. Jest tam sporo aplikacji, to już bardziej przykład gamingu, ale kto wie, czy będą takie aplikacje i gry, które będą e-sportowe, czyli będzie 5 osób z goglami VR w swoim mieszkaniu

współzawodniczyło. Podam przykład gry Beat Saber. Nie wiem czy ktoś z państwa wie o czym mówię. Jest to ścinanie klocków mieczami w rytm muzyki. Mój wujek, mając pewną nadwagę, w 3 miesiące schudł 30 kilo, używając tej aplikacji. Jest to kolejny punkt do tego, żeby dodać, że jest to pewnego rodzaju możliwość walki z otyłością, jeśli dobrze się tego użyje. Może teraz jeszcze nie ma gier e-sportowych na VR, ale tak jak Łukasz powiedział, są symulatory, które mogą pomagać różnym organizacjom w popularyzacji danych sportów. Również mogą powstawać aplikacje, które mogą sprawiać, że profesjonalni gracze VR będą potrzebowali mieć naprawdę mocną kondycję i wytrzymałość fizyczną, żeby dojść na wysoki poziom w takich tytułach.

Mam jeszcze kilka rzeczy zanotowanych, więc sobie uporządkuję to w głowie i pewnie jeszcze będę chciał powiedzieć. Dziękuję.

Przewodnicząca poseł Żaneta Cwalina-Śliwowska (Polska2050-TD):

Proszę. Rzeczywiście warto zwrócić uwagę na to, że wszystkie te dyscypliny i sport, i psychologia, i edukacja, i kultura, one się teraz wzajemnie przenikają, więc nawet w tych tradycyjnych dyscyplinach sportu też zauważamy pewne trendy, gdzie to się wzajemnie przenika. Podam może przykład z branży, że te tradycyjne sporty w tradycyjny sposób przekazywane na lekcjach WF nie są tak atrakcyjne jak pewne trendy kreowane przez internet. Przykładem może być taki trend jak hobby horse, który jest dosyć popularny i rzeczywiście jego popularność wzrasta. Jest to pewna aktywność, to nie jest sport, to jest jakaś pewna aktywność, ale jeżeli zależy nam na tym, żeby dzieci podejmowały takie różne aktywności, to rzeczywiście pomimo tego już może to być krótkotrwały trend, warto zauważyć właśnie, że to są trendy, które wzbudzają aktywność ruchową dzieci i młodzieży, a jednak zostały wykreowane przez internet i przez pewne trendy, może nie w grach bezpośrednio, ale pewne trendy wynikające z mediów społecznościowych typu TikTok, YouTube i inne podobne. Rzeczywiście nie można tu jednoznacznie wskazać takich pozytywnych czy negatywnych zjawisk, natomiast obserwujemy, że ten dzisiejszy świat jest na tyle skomplikowany, że te wszystkie zjawiska się wzajemnie przenikają.

Ktoś z państwa chciałby jeszcze zabrać głos? Proszę bardzo, pan przewodniczący.

Poseł Tadeusz Tomaszewski (Lewica):

Pani przewodnicząca, panie ministrze, szanowny panie prezesie, chciałbym dopytać bardziej o tę stronę formalno-prawną. Z tych informacji wynika, że Polski Związek e-Sportu jest stowarzyszeniem, czy związkiem stowarzyszeń, czyli klubów i tak dalej, czy związków, czyli kilka osób prawnych założyło stowarzyszenie pod tą nazwą? Rozumiem, dobrze. Wobec powyższego, działa na podstawie przepisów ustawy – Prawo o stowarzyszeniach. W materiale pojawia się też informacja dotycząca ochrony wizerunku i przywoływane są tam przepisy ustawy o sporcie. One są właściwe dla polskiego związku sportowego wpisanego w rejestrze polskich związków sportowych. Jak wynika z tych materiałów, to jest państwa droga, poprzez Międzynarodowy Komitet Olimpijski i europejską i światową federację do uzyskania statusu polskiego związku sportowego. Tę decyzję podejmuje minister na podstawie ustawy o sporcie. Działania, które doprowadziły do utworzenia europejskiej federacji z siedzibą w Polsce – chciałbym zapytać, ilu w tej chwili jest członków, poza założycielami, jeśli chodzi o europejską federację. Chciałbym, by pan mi jeszcze przybliżył temat relacji z MKOl. Czy światowa federacja e-sportu jest członkiem MKOl? Z tych materiałów wynika, że to, co się ma wydarzyć w przyszłym roku, czyli te światowe igrzyska – tam używa się sformułowań „igrzyska w e-sportach", „olimpijskie", co oznacza, że one muszą mieć jakby zgodę bezpośrednio z MKOl. Czy mają państwo w planach, czy jest taki zamiar dotyczący… Przy organizacji poszczególnych igrzysk olimpijskich niektóre państwa proponują określone sporty jako sporty pokazowe, tak jak państwo to uczyniliście, między innymi na europejskich igrzyskach w Krakowie, gdzie też był e-sport. Czy ta droga też jest na ścieżce? Czy to już jest dalej, między innymi poprzez te zawody, o których mówimy, że odbędą się w przyszłym roku? Dziękuję uprzejmie.

Prezes zarządu Polskiego Związku e-Sportu Łukasz Trybuś:

Odpowiadając po kolei, jeżeli chodzi o kwestię prawną, praw do wizerunku, to pozostawiam to do odpowiedzi później przez naszego wiceprezesa, który też nas obsługuje

prawnie, więc tutaj nie chciałbym popełnić błędu, ale oczywiście odpowiemy, jak najbardziej. Jeżeli chodzi o kwestię Europejskiego Związku Esportu, to było 41 państw. Pan prezes Kraśnicki został wybrany przez aklamację. Nie będę tutaj mówił o prywatnych relacjach pana Kraśnickiego, bo to oczywiście w dużej mierze na tym się opiera w kontekście EOC i MKOl, natomiast obecnie widzimy taki trend, że MKOl szuka rozwiązania na wybór kadr, rozmawia z komitetami olimpijskimi w danych krajach, natomiast to jest na razie ten poziom. Tutaj Europejska Federacja Esportu stoi trochę obok, mówiąc wprost. Fakt zarejestrowania miesiąc temu tego podmiotu też na to wpływa, natomiast w strukturach e-sportowych są także osoby zaangażowane w zawody przyszłoroczne. Mówię tutaj o International Esports Federation i arabskim prezesie tej federacji, który bezpośrednio partycypował w formalizacji tej współpracy na przyszły rok w Arabii Saudyjskiej. Jak na razie jest to dla nas też nowa sytuacja. Na pewno w sposób prężny i efektywny współpracujemy w ramach europejskiej siatki podmiotów. Mam je zmapowane. Wiemy jakie są ich zasoby i w Polsce pełnimy głównie rolę biura ponieważ zarząd jest międzynarodowy, natomiast sami czekamy na ruch MKOl w tym kontekście. Niestety, to jest trochę informacja kuluarowa, ale wygląda na to, iż MKOl raczej chce samodzielnie organizować kadry narodowe. Natomiast jest to gigantyczne przedsięwzięcie. Oni tej branży, mówiąc wprost, nie znają, więc wierzymy, że ta współpraca i tak się pojawi. Pytanie tylko w jakim stopniu. Natomiast po rozmowie w ramach PKOl wiemy, że jeżeli dojdzie do wyłonienia kadry to my zostaniemy jako polski związek wytypowani do tych działań, co jest naturalne. Do tej pory wszelkiego rodzaju eliminacje, jak mówiłem, krajowe, robiliśmy oddolnie, z projektów lub grantów, które udało nam się pozyskać nie tylko w Ministerstwie Sportu i Turystyki, ale też cyfryzacji, kultury lub też z wykorzystaniem środków własnych. Czy jeszcze było jakieś pytanie? Chyba na wszystko odpowiedziałem. Dziękuję.

Przewodnicząca poseł Żaneta Cwalina-Śliwowska (Polska2050-TD):

Proszę, czy ktoś z państwa chciałby jeszcze zabrać głos? Panie ministrze.

Sekretarz stanu w MSiT Piotr Borys:

Tak. Dziękuję za informacje, wyjaśnienia, także za ten osobisty przebieg kariery, bo pan jest też przykładem tego, że można łączyć rywalizację w e-sporcie ze sportem i jako przykład tej naszej prewencji dla całego młodego pokolenia. Stawiamy sobie naprawdę takie kluczowe cele w kontekście tych wskaźników, które wymieniłem jako pierwsze. Na konferencji – to ciekawe – w którą miałem okazję być zaangażowany z częścią uczelni wyższych, był bardzo ciekawy kontekst wsparcia sportu osób z niepełnosprawnościami. Myślę, że o tych sprawach nie powinniśmy nigdy zapominać i nawet w kontekście tych naszych ostatnich, bardzo dobrych występów w czasie igrzysk paralimpijskich, to w jaki sposób część symulatorów, część technologii może wspierać sport osób z niepełnosprawnościami jest bardzo interesujące. To bym dedykował jako osobne zaangażowanie, bo te potencjały można z całą pewnością wykorzystać.

Co do polskiego związku sportowego, w związku z tym, że nie ma podstaw prawnych, aby zarejestrować państwa jako polski związek sportowy z przyczyn afiliowania, MKOl itd, to jest sprawa oczywista. Natomiast chciałbym, żebyśmy potraktowali to spotkanie jako dyskusję. W resorcie mamy jasne stanowisko widzące absolutnie ten przyzmat ogromnych zagrożeń, które musimy wspólnie podjąć. Jest ogromna dysproporcja czasowa spędzania przez dzieciaki i młodzież wolnego czasu, już pozalekcyjnego, właśnie w przestrzeni gamingu i aktywności fizycznej. Te dysproporcje są bardzo, bardzo złe, bardzo niepokojące i trendy są fatalne poprzez ten element uzależnień, wad postawy, bycia po prostu w jednym kontekście, czy to jest przejście z komputera na smartfon, pochylona głowa, szereg różnych elementów, które wychodzą później w badaniach, które między innymi przeprowadziliśmy.

Musimy chyba wspólnie, państwo, jako środowisko e-sportu, nie gamingu, zastanowić się nad tym, jak preferować, w jaki sposób wykorzystać liderów, którzy są i mają ogromny wpływ na miliony dzieci do tego, aby zachęcić do uprawiania także sportu fizycznego, co jest naszym priorytetem w resorcie, to powtórzę. Tę dyskusję musimy podjąć po prostu wspólnie i to jest wyzwanie wręcz powiedziałbym takie, jakie stawiamy

sobie, myśląc o organizacji igrzysk olimpijskich, które dedykujemy całemu młodemu pokoleniu. To, co wydarzy się, oby tak wyszło, za 20 lat w Polsce, to jest całe pokolenie. Dzisiejsze osoby, które mają po kilka lat, będą być może przyszłymi olimpijczykami. Mówimy o takiej perspektywie, jak przebudować polski sport, jak go sprofesjonalizować, w jaki sposób wykorzystać środki publiczne do absolutnie efektywnego zarządzania polskim sportem. Z każdym ze związków sportowych osobno będziemy przeprowadzali bardzo pogłębione rozmowy na temat tego jak profesjonalnie wykorzystać cały system od sportu powszechnego, do zaangażowania młodych ludzi, profesjonalnego przygotowania kadr na wszystkim poziomie, a na końcu kwalifikowania określonymi wskaźnikami w perspektywie 4, 8, 12, 16 lat.

To musi być plan, który postawimy przed polskimi związkami sportowymi. Każdy sport jest inny, ma swoją specyfikę, ale do każdego trzeba podejść niezwykle profesjonalnie i efektywnie, także w dłuższej perspektywie. Nie chodzi o to, żeby zmieniać coś już za 4 lata. Jeżeli dźwigniemy to wyzwanie jako także część świadomościową… Poza elementem zbudowania i przemodelowania systemu musi być absolutnie wielkie przedsięwzięcie budowy świadomości w tym naszym spojrzeniu, takim już nie klasycznej piramidy związanej ze sportem, ale takim umownym prostokątem, który robimy cały czas, że aktywność ruchowa i fizyczna musi być przez całe życie. W środku jest ta piramida, która przepycha i powoduje awans najlepszych talentów, abyśmy mogli też to sprzężenie zwrotne najlepszych wykorzystać do promocji w sporcie powszechnym. Mamy bardzo wiele uwag ze strony polskich związków, że właściwie ta baza jest na tyle niewystarczająca, że powoduje brak możliwości czerpania z najlepszych utalentowanych, bo jest ich po prostu znacznie mniej. Po prostu zmniejszyła się ta baza szkoleniowa, na najniższym poziomie piramidy, żeby odpowiednio inwestować w najbardziej uzdolnionych. Oczywiście dzieci rozwijają się w różnym wieku. Trzeba tę całą część rozwoju dziecka widzieć na pewnej linii progresu, wzrostu, różnych momentów, w których dzieci dojrzewają itd. Toczmy tę dyskusję.

Dziękuję za możliwość rozmowy. Wiemy, że pan prezes Kraśnicki jest i był zaangażowany w tę część związaną z e-sportem, jako człowiek sportu, mówiąc generalnie, więc postarajmy się tę dyskusję prowadzić niezwykle odpowiedzialnie, widząc e-sport, widząc zagrożenia w gamingu i w tym, w jaki sposób wspólnie możemy zachęcać młodych ludzi do wejścia do aktywności fizycznej. To jest nasze wspólne przedsięwzięcie. Co do rzeczy związanych z wyzwaniami, uzależnieniem, hazardem, zdrowiem psychicznym, wszystkimi elementami, które z tym się wiążą, myślę, że także ten tworzący się nowy przedmiot dotyczący edukacji zdrowotnej będzie przydatny. Tam są różne elementy związane także z uzależnieniem cyfrowym itd. Warto także pokazywać dobre przykłady, bo jeżeli coś ma być w podstawie programowej dedykowane najmłodszym dzieciakom, musi być właściwie przygotowane. Przecież często już kilkuletnie dzieci obsługują smartfony i wchodzą w rzeczywistość wirtualną, w rzeczywistość cyfrową. Myślę, że to budowanie świadomości, kompetencji cyfrowych, także związanych z e-sportem, powinno być eksperckо w pewien sposób dedykowane w tym nowym przedmiocie, który ma na końcu ukształtować młodego, odpowiedzialnego, świadomego, krytycznego człowieka, który przez wszystkie swoje etapy musi wiedzieć do czego może doprowadzić uzależnienie, jakie są skutki negatywne, gdzie można połączyć elementy pozytywne w aktywizacji sportowej z e-sportem. Czasami warto pokazać mistrzów e-sportu, którzy są świetnie wysportowani i potrafią łączyć te elementy bez żadnych fatalnych przeciwwag, które są szczególnie na etapie rozwojowym. Przecież mózg nasz programuje określone nawyki i wyzwania i nawet ten element uzależnienia, który widzimy na co dzień, czyli 10 zł na skiny, 20 zł, 10 zł, 10 zł i nagle nieświadomy rodzic widzi, że z karty w małych płatnościach spłynęło 200 zł miesięcznie, kilka tysięcy w skali roku.

To są duże wyzwania, to są ogromne interesy firm, wielkie, globalne firmy. Zresztą Arabia Saudyjska nie jest pewnie przypadkowo organizatorem, bo tam też są lokowane największe firmy dedykowane gamingowi i widzimy jak są przejmowane poszczególne firmy, jak ten kapitał krąży. Musimy widzieć wspólnie zagrożenia, takie bridge'owanie do sportu i aktywności i rozmawiajmy o tym po prostu. Nasze stanowisko jest takie, że absolutnie preferujemy sport i aktywność fizyczną, a temat tych zagrożeń powinniśmy

wspólnie podjąć, aby wykorzystać ten żywioł e-sportu do aktywności fizycznej i spróbujmy o tym po prostu rozmawiać. Jesteśmy otwarci na dyskusję w ramach pewnej odpowiedzialności, bo rozumiem, że pewne widzenie zagrożeń i pewnych patologii, które się dzieją państwo widzicie i także sygnalizujecie ze swojej strony. Bardzo dziękuję.

Przewodnicząca poseł Żaneta Cwalina-Śliwowska (Polska2050-TD):

Pan prezes jeszcze. Proszę.

Prezes zarządu Polskiego Związku e-Sportu Łukasz Trybuś:

Nie wiem, czy wypada po przedmówcy jeszcze coś dodać. Powinniśmy na tym postawić kropkę, natomiast faktycznie zwracamy uwagę i to muszę powiedzieć, przede wszystkim na profilaktykę w naszych działaniach. Gdybym chciał organizować zawody, to bym to robił stricte komercyjnie, bo potrafimy to robić, wywodzimy się z branż eventowych. Natomiast faktycznie walka z zagrożeniami chociażby, tak jak pan powiedział, hazardu, lootboxów, czy też dopalaczy w grach, czy też nawet kwestia wykluczenia, to są elementy, nad którymi pracujemy, ale bez wsparcia systemowego jest to nieefektywne, bo w cudzysłowie, „moja żona” może mi w końcu zakazać wydawać prywatnych pieniędzy tego typu działania. My ciągle w tę pasję wierzymy. Z tego punktu widzenia faktycznie pewna forma formalizacji lub budowania współpracy, systemowego wsparcia jest konieczna. O tym już mówiliśmy dwa lata temu. To niewiele się zmieniło. Nie potrzebujemy pieniędzy na funkcjonowanie polskiego związku od strony rywalizacji, bo to możemy pozyskać środki od sponsorów prywatnych, ale na działania profilaktyczne. To się zmienia, ale do niedawna jeszcze nie było zbyt wielu chętnych. Z mojej strony mam apel, żeby faktycznie nie patrzeć na e-sport od strony rywalizacyjnej, bo to potrafimy robić, ale od strony profilaktyki, bezpieczeństwa, uczestnictwa w świecie cyfrowym. To są takie wyzwania, które musimy podjąć i nie zamykamy się, bo również uważamy, że e-sport nie jest tylko, w naszym rozumowaniu kwestii sportu, ale również kultury, edukacji, nauki, czy również zdrowia, tak jak pan powiedział przed chwilą. Jest to problem, o którym państwo lepiej wiecie – pewnej grupy interdyscyplinarnej, międzysektorowej, które musiałyby współpracować, ale to już nie moja rola, żeby nad tym pracować. Zgłaszamy taką chęć współpracy i również rozmowy, jak najbardziej.

Przewodnicząca poseł Żaneta Cwalina-Śliwowska (Polska2050-TD):

Dziękuję bardzo. Myślę, że ten temat będzie jeszcze przez podkomisję za jakiś czas podejmowany, aby monitorować rozwój tej sytuacji w e-sporcie, w gamingu w Polsce, więc będziemy jeszcze podejmować ten temat. Myślę, że odpowiednim do tego momentem będzie też informacja po tych dużych eventach organizowanych przez MKOl, gdzie będzie można zmonitorować w jaki sposób to się odbyło. Sądzę, że to będzie odpowiedni moment.

Na dzień dzisiejszy wszystkim państwu, panu ministrowi, panu przewodniczącemu, drogim gościom dziękuję i zamykam posiedzenie podkomisji.